

TROLL des NEIGES

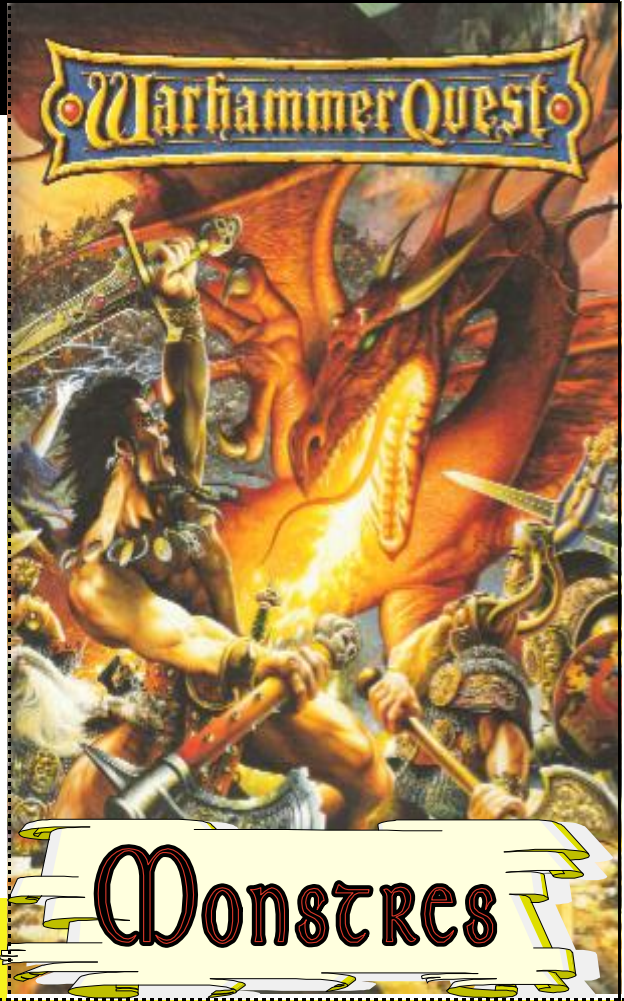
Points de vie : 25
 Mouvement : 6
 Combat : 4
 Force : 5
 Endurance : 4
 Attaques : 3

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Les Trolls de Neige sont d'excellents pisteurs et peuvent suivre leur proies pendant plus de cent miles si c'est nécessaire. Ils ont de mauvaises griffes acérées qui peuvent trancher leurs proies d'une seule entaille. Les Trolls de Neige excellent au combat et une fois au combat, ils sont dévastateurs.

Dommages : 2D6 + 5 **Vomi**
Peur : 6 **Régénération : 2**
Frénésie : 6

Valeur : 750 Pièces d'or



Monstres

Les Trolls ont des attaques spéciales consistant à vomir le contenu de leur estomac sous forme d'un liquide corrosif qui ils peuvent cracher sur leurs ennemis. En plus des Attaques classiques, lancez 1D6. Si le résultat est 5 ou 6, le monstre a vomit sur son ennemi. Si la victime possède une armure (y compris bouclier et heaume), elle en perd une pièce, rongée par l'acide. Le joueur concerné doit décider qu'elle partie est perdue. S'il n'en possède pas (ou plus), il perd 1D6 Points de Vie, sans déduction pour l'Endurance.

VOMI

Les Trolls des neiges provoquent la peur; ils possèdent un indice de peur de 6. Lorsqu'un tel monstre intervient, lancez 1D6 + le niveau du guerrier. Cela s'appelle le test de peur du guerrier. Si le résultat est supérieur à 6, le guerrier n'est pas effrayé et se bat normalement. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, le guerrier est effrayé et combat avec un malus de -1 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de peur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de +1. Chaque test ne s'applique qu'à un même type de monstre et pendant un seul combat.

PEUR

Un troll de neige ne peut pas régénérer quand sa chair a été brûlée, soit par un feu normal ou par une Arme Magique. Un monstre ne peut pas se régénérer si ses Points de Vie sont à 0 ou moins. Il ne peut récupérer plus de PV que son total de départ.

REGENERATION

Les Trolls peuvent régénérer leurs blessures tant qu'ils sont en Vie, ce qui les rend plus difficiles à tuer. Les Trolls de neige, possèdent une Valeur de Régénération de 2D6 Points de Vie que le monstre récupère à la fin de chaque tour.

FRÉNESIE

Certains monstres sont sujets à la Frénésie. Chaque tour, avant les combats, de tels monstres entrent dans un état de rage démentiel. Lancez 1D6. Si le résultat est égal à 6, le Troll voit son nombre d'Attaques multiplié par deux pour le reste du combat.

TROLL des NEIGES